

윈도우프로그래밍실습

Visual C++ MFC Programming

2019-01 강의소개 (Syllabus)

김예진
Dept. of Game Software

과목 소개

- 윈도우프로그래밍실습
 - 장소: B동 409호
 - 501 시간: 화5 (13:00~14:00), 목23 (10:00~12:00)
 - 502 시간: 화6 (14:00~15:00), 목56 (13:00~15:00)
- 담당교수
 - 김예진 (게임소프트웨어전공)
 - E-mail: yejkim@hongik.ac.kr
 - 연구실: B동 230호
 - 상담: 월, 목 15:00~17:00
- 수강 대상
 - 게임소프트웨어전공 (2학년, 전공선택)
- 선수 과목
 - C/C++ 프로그래밍

과목 소개

- 목적

- Window application 구현을 위한 programming 기초 학습
 - 객체지향 (C++) programming
 - MFC 응용 program의 기본 구조 및 동작 원리
 - Callback 함수 및 event 처리를 통한 program 동작 과정 이해
- Visual Studio 개발환경 친숙
 - Visual Studio 2017 통합개발환경 (IDE)
 - AppWizard/ClassWizard를 이용한 Windows app 작성 방법
 - 다양한 Window application 제작: 2D graphic이 사용되는 간단한 tool



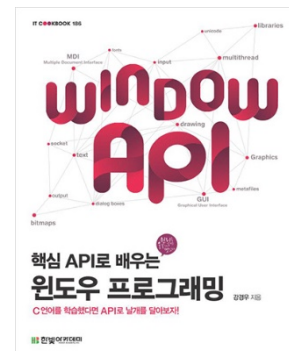
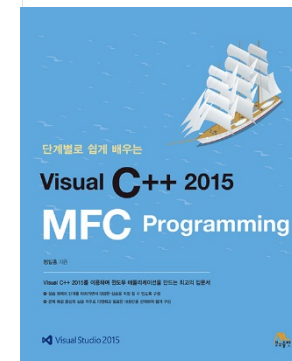
과목 소개

- 평가
 - 과제: 30% (4회)
 - 시험: 60% (2회, 실기)
 - 출석: 10%
- 공지, 강의록, 과제, 질문
 - via ClassNet
- 성적관련 주의사항
 - ClassNet의 강의 계획서 참조

강의 개요

- 참고 도서

- 윈도우 프로그래밍: Visual C++ MFC Programming
 - 김선우 / 신화선, 한빛아카데미, 2014
- Visual C++ 2015 MFC Programming
 - 정일홍, 생능출판사, 2017
- MFC 윈도우 프로그래밍
 - 강경우, 한빛아카데미, 2017
- 핵심 API로 배우는 윈도우 프로그래밍
 - 강경우, 한빛아카데미, 2015



Q & A